PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

NR. 83, ONSDAG 22. JULI 1992

Redaksjonelt

Sommerferien til tross, viste det seg denne gang mulig å få samlet 2/3 av PHOBOS-redaksjonen likevel. Dermed blir det et tilnærmet normalt nummer som kommer våre sommerslappe lesere i hende (selv om det er svært dominert av ARCON 8-stoff). Innsendt stoff er det ikke bare dårlig med denne gangen -- det mangler faktisk helt!

I Ares-kretser gjør det seg sikkert gjeldende en viss utmattethet etter ARCON; dette kombinert med ferieavvikling har gitt den vanlige reduksjonen i aktivitet på Bjølsen. Det ble ikke engang avholdt noen Norsk-Dansk Automobil Ferie-turnering 15/7, grunnet laber interesse. Folk ville heller spille Machiavelli...

ARCON er etterhvert blitt så svær at det er grunn til å vurdere hele opplegget fra bunnen av. Ikke fordi det er noe negativt i seg selv å ha 1000 deltagere på en spillfestival (som dermed fortsatt kan reklamere med å være "Nordens største"), men fordi arbeidsmengden og opplegget generelt vil måtte være nokså forskjellig enn da ARCON hadde ca. 300 deltagere. Til en viss grad er det bare snakk om å øke antall turneringer, og gjøre andre ting for å få tilbudene til deltagerne i været. Men en del av det vi gjør, kan ha en helt annen verdi og interesse (eller mangel på samme) når det er over 1000 mennesker det er snakk om -- og her tenker vi først & fremst på ARCON 9.

Forutsetter man den minste lille vekst neste år, vil ARCON kanskje t.o.m. få problemer med lokalene. Overnattingen må det uansett gjøres noe med, og i det hele tatt er det ikke måte på hvor mange ting de av oss som var med på organisasjonsarbeidet sentralt kunne tenke seg å forbedre. Forhåpentligvis la ikke den jevne deltager merke til for mange feil & mangler. Men skal det la seg gjøre å avholde et knirkefritt arrangement, må svært mye forandres/forbedres.

Dette er nok ting som ligger en del måneder frem i tiden. Men ARCON vil nå forsøke å etablere seg som en organisasjon med kontinuerlig drift, hvor nettopp en del av poenget er at ikke alt arbeidet skal bli gjort de siste to ukene før kongressen. Vi kommer sikkert tilbake til arbeidet med neste års kongress (og etterarbeidet etter årets), samt en omtale av flere av de mindre kongressene (DraCon, ExCon) som kan sies å være inspirert av ARCON. Ja, DraCon på Tjøme er faktisk allerede i helgen 14. til 16. august, og neste PHOBOS gir anledning til å komme med en mer utførlig presentasjon.

Inntil da ønsker vi alle våre lesere en fortsatt god sommer!



RESULTATLISTE TURNERINGER

1830
1. Håkon Gulla
2. Tim Fjeldli
3. Tore Berg

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (NM)
Individuelt
1. Morten Halvorsen
2. Christian Brinch
3. Anders Dahle
4. Vidar Halvorsen
5. Alexander Johansen
6. Stian Friberg

Beste spilleder
Ragnar Nicolaysen OG Espen Waage (delt)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS DUELL
1. Anders Vagle

ADVANCED HEROQUEST
Lag (kun 1. og 2. utpekt)
1. Lars Eithun, Petter Ellingsen, Olav Hovet, Rune Iversen
2. Per Arild Aasum, Thomas Haugsand, Erling Fagerås, Magnus Midtgaard

ARS MAGICA
Lag (kun 1. utpekt)
1. Lars Eithun, Halvor Grønaas, Petter Wingren Rasmussen

ASL (Advanced SquadLeader)
1. Yngve Torvanger
2. Erling Hohler
3. Olav Marstokk

AXIS & ALLIES
Lag (kun finalebordet)
1. Johan Flatseth, Simen Solvang
2. Pål L. Fjøsne, Jan Erik Nilsen

AXIS & ALLIES B-TURNERING (tilleggsturnering)
Lag (kun finalebordet)
1. Halfdan Benjaminsen, Trond Meistad
2. Kjetil Hustad (alene)

BATTLETECH DUELL
1. Tore Christian Wathne

BRITANNIA
1. Hans Torvatn (Blå, 110 poeng)
2. Anders Eggum (Grønn, 105 poeng)
3. Torfinn Bergstøl (Rød, 94 poeng)

CALL OF CTHULHU
Lag
1. ERGO ORCS: Hallvard Benum, Sigurd Benum, Martin Brennhovd Lachsen, Vidar Almås Pettersen, Christian Westli
2. (-) Ina Faye-Lund, Bjarte Hein, Olav B. Hovet, Erland Pettersen, Tomas S. Ruud
3. HOT DAMN: Vidar Andersen, Bendik H. Bjørnsen, Geir B. Hansen, Petter W. Rasmussen (+ en ukjent 5. mann)

Beste spilleder
Einar Næss OG Atle Sørli (delt)

CAR WARS
1. Stephan Gundersborg
2. Jan A. Thorsveen
3. Ragnar Nicolaysen

CIVILIZATION
1. Oddgeir Drevdal (Kreta, 2102 poeng)
2. Hans Christian Dreyer Olsen (Assyria, 1937 poeng)
3. Lars Solem (Babylon, 1845 poeng)

CYBERPUNK
Lag
1. Bent Dalager, Kjetil Netland, Lars Erik Stokkan, Ask Eirik Storsveen, Jacob Vraalsen
2. Inger Hohler, Bernt Lundbye, Vidar A. Pettersen, Anders Skarsborg, Odd Eirik Tandstad
3. Are Harald Brenne, Karl-Otto Ekle, Joachim Haga, Erik Myrvold, Pål Åsmund Røste

DIPLOMACY
1. Anders Schrøder (Østerrike, 13 sentre)
2. Ingvar Kjøl (England, 13 sentre)
3. Heikki Holmås (Tyskland, 3 sentre)

ILLUMINATI
1. Kjetil Melvær
2. Bent Dalager
3. Kjetil Wang

JUNTA
1. Georg S. Børresen (29 billioner pesetas)
2. Tonny Mortensen (27 billioner pesetas)
3. Øystein Tømte (24 billioner pesetas)

KREMLIN
Kun 1. og 2. plass ble utpekt
1. Asle Olufsen
2. Hans Hoeg-Omdal

LOST WORLDS
1. Erlend Miller (Man in Plate)
2. Truls Gulling (Dwarf)
3. Kim A. Sabel (Lizard) OG Jens Ivar Seland (Barbarian) (delt)

LOST WORLDS ALL-STARS
1. Erland Miller (Man in Plate)
2. Jens Ivar Seland (Barbarian)

RESULTATLISTE (forts.)

MACHIAVELLI
1. Borger Borgersen (Pavestaten)
2. -ukjent- (Napoli)
3. Ingvar Kjøl (Milano)
Turneringslederen stilte opp som stans-in og oppnådde en bra plassering, men er strøket fra denne endelige resultatlisten. Hvis noen vet hvem som spilte Napoli, vil vi gjerne vite det...

MONOPOL
1. Sveinung Svea
2. Magnus Midtgård
3. Daniel Kristensen

OGRE
1. Erik Eie
2. Sten Hugo Hiller (turneringsleder!)
3. Arild Hollås

PARANOIA
Individuelt
1. Joakim Solhaug
2. Helge Rafaelsen
3. Øvstein Mikkelsen

REPUBLIC OF ROME
Republikken falt -- ingen vant

RUNEQUEST
Lag -- kun 1. lag utpekt
1. Morten Einar Hagen, Knut Hamang, Kristoffer Kvam, Jan Eirik Olsen (+ en ukjent 5. mann)

SHADOWRUN
Lag
1. Petter Ellingsen, Aksel Pape, Lars Røed, Are Onstad Svendsen
2. Thomas Berge, Christian Calo, Carl Asbjørn Olsen, Atle Østerlund
3. Tommy Hammer, Sigurd Lund, Erik Moen, Hasse Seile

SHOGI
1. Kjetil Melvær
2. Roar Tørum
3. Arild Tørum

SHOGUN
1. Vegard A. Vike (81 2/3 poeng)
2. Helge Rushfeldt (72 2/3 poeng)
3. Tor Toyomasu (66 1/2 poeng)

SPACE MARINE
1. Tomas S. Ruud
2. Svein Hansen
3. André Lynum

SPILLEDERMESTERSKAPET
1. Ina Faye-Lund (346 poeng)
2. Henrik Grimshei (339 poeng)
3. Johannes Brodwall (290 poeng)
Det var mulig å oppnå 400 poeng.

RESULTATLISTE (forts.)

STAR WARS
Individuelt
1. Ketil Klepsvik (47 poeng)
2. Kenneth Aar (46 poeng)
3. Frode T. Bjerved (42 poeng)

TOP SECRET
Individuelt -- kun 1. og 2. plass utpekt
1. Thomas Henden
2. Jardar Otre

TORG
Individuelt
1. Fredrik Vogel
2. Jan Willy Sandbraaten
3. Steinar Bergstøl

UP FRONT
1. Tor Fuglerud
2. Bendik Vedeler
3. Harald Torvatn

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAYING
Individuelt
1. Jo Toyomasu
2. Sigurd Benum
3. Nils Gjerud

ANDRE RESULTATER

MECHWARRIOR
fikk for få deltagere til å kunne gjeldes som turnering.

MUU
ble kun spilt som kose-Muu, så det ble ikke utpekt noen vinner.

RAM-JAM-SAM (Spilldesignkonkurransen)
var i år en lagkonkurranse, og beste lag ble DET RØDE BRORSKAP: Christian Theien Anderason, Sigurd Heiberg Espeland og Andres Hjelde.

SIRKUS
endte med at turneringslederen erklærte alle deltagerene som "for dårlige"...

SPØRREKONKURRANSEN
var påfallende trønder-dominert: 1. Harald Torvatn, 2. Hans Torvatn, og 3. Tim Fjeldli.

OG SÅ GLEMTE VI NESTEN...

ROLEMASTER
Lag (kun 1. og 2. utpekt)
1. Steinar Nilssen, Thomas Vardal, Martin Rafoss, Frode R. Holtberget
2. Are Linnerud, Olav B. Hovet, Audun Meland, Øivind Eikrem

Beste spilleder
Einar Næss, Trond Haukvik (delt)

ARCON

Spillfestivalen Arcon 8 ble arrangert på Blindern i slutten av juni. Vi går ut fra at alle åndsfriske Ares-medlemmer var til stede på denne storslagne kongressen. Den ble dessverre ikke så stor som vi i arrangementskomitéen hadde håpet - vi satset på å nå 1.000 deltagere. Opptellingen etter Arcon viste at det "bare" ble 990... Men vi er se.vsagt fornøyde likevel. Arcon holder stand som Nordens største spillfestival (i hvert fall når man ser bort fra Drakar och Demoner-festivaler).

Kvalitativt er vi fremdeles ikke helt på høyde med de beste svenske kongressene. Ingen kunne vel for eksempel unngå å legge merke til forsinkelsene og arrangørenes nesten-panikk under innslippet på fredag. Og åpningsseremonien ble det aldri noe av. Rutinerte Arcondeltagere tenkte kanskje på dette tidspunkt "Ja, ja - nå går det galt igjen". Men etter innslippet gikk det bare bedre og bedre. En romallokerings- og -merke-skvadron under ledelse av Kim hadde sørget for at det i år ikke var tvil om hvor de forskjellige arrangementene skulle finne sted. (Hvis vi ser bort fra de tilfellene hvor rommene var låst... Nøkler ser ut til å være mangelvare på Blindern!)

De enkelte arrangementene så også stort sett ut til å gå bra. I år var det ikke noen få personer som skulle prøve å arrangere en masse. Det var i stedet mange forskjellige enkeltpersoner og spillklubber fra hele landet som stilte opp med turneringer og demonstrasjoner. Vi vil nok en gang rette en varm takk til disse. Det er vanskelig å fremheve noen spesielt, men ildsjelene Tore Stuedahl og Tomas Mørkrid var som vanlig kontinuerlig opptatt med arrangementer under hele Arcon. Bendik Christoffersen som arrangerte AD&D og Erik Kvarvåg som arrangerte Junta kom også godt fra sine store arrangementer.

Mattilbudet ble også satt pris på. De velkjente Johannes-rettene var i år supplert med tilkjørt pizza, slik at de som var villig til å betale litt flere kroner pr. kalori fikk flere valgmuligheter. Colabeholdningen holdt til hele Arcon, selv om det var typisk varmt Arconvær, og øl-serveringen foregikk i mer siviliserte former enn i fjor. Det vil nok likevel bli stilt spørsmålstegn ved Arcon-puben foran Arcon 9, siden det også denne gang var noen ubehagelige elementer til stede.

Filmprogrammet var minst like populært som vanlig, Det er nok mange som går på Arcon hovedsaklig for å se på film. Det var i hvert fall påfallende få påmeldte til de enkelte turneringene, sett i for-

hold til Arcons totale deltagerantall. Som ekte spillentusiast må man nesten beklage det - det gir i hvert fall grunn til ettertanke. Filmprogrammet ble i sin tid etablert for å ha et variert aktivitetstilbud (ehh.. PASSIVITETSTILBUD?), og for å dempe presset på spillturneringene. Nå har det kanskje gått for langt?

Økonomisk ble Arcon en suksess. Selv om utgiftene i år var høyere enn noensinne, særlig på grunn av det ambisiøse PR-opplegget, kom det så mange deltagere at overskuddet aldri var i fare. Overskuddet fra Arcon 8 blir tilført Arcon-fondet og går til å arrangere fremtidige festivaler. Vi tapre gratisarbeidende Arcon-ildsjeler har altså nok en gang motstått fristelsen til å stikke av med kassen...

Premieutdelingen ble dessverre forsinket som vanlig, men denne gang var det gjort mer forhåndsarbeide enn før. Det var først og fremst et ambisiøst premiegraveringsopplegg og tidsskjema, og slapphet fra enkelte arrangører, som gjorde at det sprakk. Neste år har vi kanskje en premiesjef?

Dette var noen sneversynte og subjektive linjer om Arcon 8 fra en av arrangørene. Jeg håper at jeg får Johannes til å skrive ned noen av sine tanker om Arcon også - f.eks om gophing og T-skjorter. Til slutt vil jeg enda en gang takke alle som gjorde en innsats på Arcon 8. De som fikk mersmak og vil være med på å lage Arcon 9 vil bli tatt i mot med åpne armer!

Bilder:
(1) Ogre-turneringen
(2) AD&D-finalen
(3) Gopher-sjef Tor, med en av sine gophere

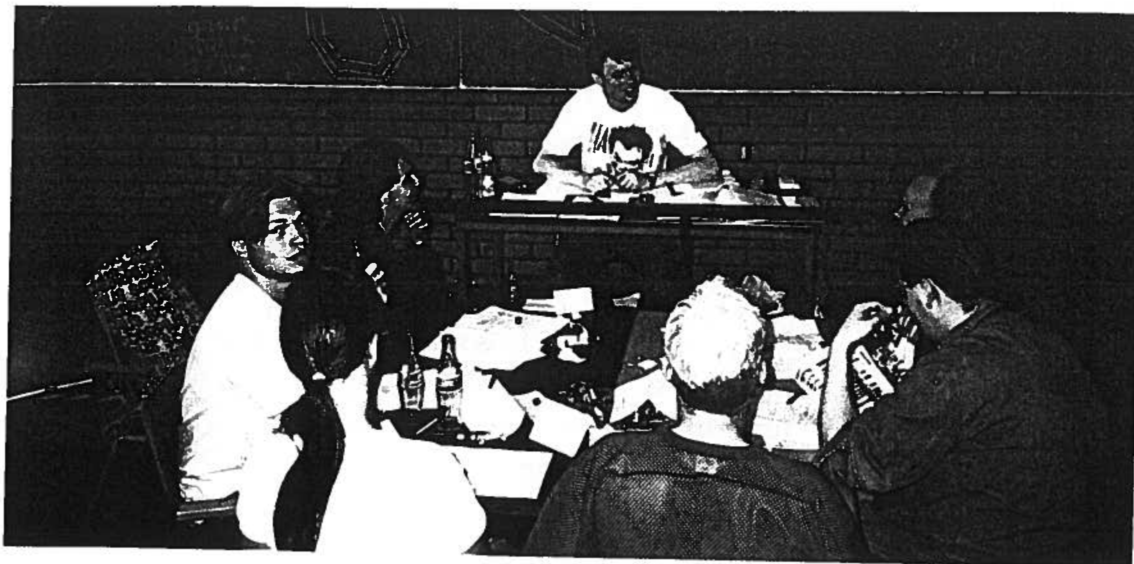
Jon V.



BILDE (3) TOR + GOPHER



BILDE (1) OGRE-TURNERINGEN



BILDE (2) AD&D-FINALEN

KONGRESSEN SOM VOKSTE

Årets ARCON er vel overstått, og det er mange av oss som puster lettet ut. Bortimot 1000 stykker, faktisk, om vi skal regne med alle deltagerne; det offisielle tallet er 990. Antallet vi har talt inn som medlemmer er 975, og i tillegg kommer et grovt anslag på 15 snikere og andre som greide å komme seg inn uten å bli registrert av oss. (Vi brukte samme beregningsmåte ifjor.)

Uansett om det er snakk om 990 eller 1000 mennesker, så ble det mange nok for de fleste. Dette tallet representerer en økning på nesten 60% fra fjorårets kongress. Skulle det fortsette sånn, ville vi om ganske få år nå opp i et deltagerantall på så mange tusen at det blir helt umulig å romme dem, selv på Universitetet. Ja, om vi ikke skulle øke med så mange til neste år, men derimot ville ligge på den typen "LAV-HØY" vekstkurve som har kjennetegnet ARCONene ihvertfall siden A.4 [som hadde 300 deltagere, økte til 330 på A.5, 550 på A.6 og 625 på A.7], så vil den kumulative ("rentersrente") effekten likevel bringe oss over 10 000 deltagere på forbausende kort tid...

Det er blitt utarbeidet vekstgrafer av enkelte Ares-medlemmer som tilsier at mesteparten av Norges befolkning vil være Arcon-deltagere om ca. 15 år, og det er jo kanskje ikke så rimnelig. (Vi kan tenke oss å trykke disse skjemaene i et senere PHOBOS; plassen tillater ikke at vi gjør det her & nå.) Det er klart at et arrangement som ARCON før eller senere vil nå et platå, og deretter bare vokse meget langsomt. Det er rett og slett begrenset hvor mange spillentusiaster det finnes her i landet, og de er neppe interessert i å dra på kongress alle sammen, heller. Årets ARCON oppgraderte PR-arbeidet betraktelig, og fikk bl.a. sendt ut sin FREMSKRITTSRAPPORT 1 til samtlige på Avalons adresseliste -- et eller annet sted mellom 1500 og 1800 personer, i tillegg til de ca. 1100 vi selv satt inne med fra tidligere kongresser.

En slik ekspansjon av markedsgrunnlaget kan man ikke akkurat regne med hvert år. Avhengig av hvordan man regner, er det et eller annet sted mellom 5000 og 50000 personer her til lands som på en eller annen måte er engasjert i en eller annen form for simuleringsspill. Ærlig talt er det få av Arcon-arrangørene som tror på en viss kommersialists "40000 rollespillere i Norge". Det er derfor flere av oss som venter (og håper?) at vi nå er begynt å nå "platået" i vekstkurven vår. Men det er selvsagt fullt mulig at det er mer å ta ut -- eller for den saks skyld at ARCON 8 bare var et abnormt høydepunkt.